

30. Mai 2020

SAFARI@HOME – Wir spielen Schnick-Schnack-Schnuck,,,

... und werden Sieger und Verlierer virtuell auskämpfen.

„Schnick – Schnack – Schnuck“ kennt Ihr doch sicher, vielleicht auch unter dem Namen „Schere – Stein – Papier“. Beide Spieler zeigen mit dem Finger ein Symbol (Schere, Stein oder Papier).



Dabei gewinnt Schere gegen das Papier, das Papier gegen den Stein und der Stein gegen die Schere. Der Gewinner bekommt einen Waza-Ari. Zwei Waza-Ari bedeuten den Sieg (Ippon). Haben beide das Gleiche gewählt, gibt es keinen Sieger. Gespielt werden (maximal) 3 Runden. Steht es dann Unentschieden gibt es einen Kampfrichter-Entscheid (also: es wird gelöst). Hier folgen ein paar Beispiele ... dann wird's sicherlich klarer.

Wie im Judo-Wettkampf hat man mindestens zwei Kämpfe. Regelmäßige Infos zum Strand kommen per Mail. Bei Fragen, Unklarheiten, Problemen ... hilft die Spielleitung (safari@svurmitz-judo.de).

Login

Die Zugangsdaten kommen per Mail. Die lautet ungefähr so

Hallo Melina

hier sind Deine Zugangsdaten für das Portal Safari-Schnucki:

Benutzer: melinam

Passwort: 2c58qrvx

Es sind nur Kleinbuchstaben und Zahlen verwendet.

Du findest das Portal unter <https://www.schlaus-online.de/safari>

Schneller geht es mit Deinem persönlichen Link: [Safari-Schnucki für Melina Muster](#)

Notiere Dir die Daten oder speichere den Link ab.

Bitte halte diese Zugangsdaten geheim, damit niemand Deine Eingaben ansehen kann.

Unter der Web-Adresse <https://www.schlaus-online.de/safari> findet man das Portal.

Hier meldet man sich mit den Zugangsdaten an.



Benutzername *

Passwort *

Anmelden

Alternativ kann man auch einfach direkt auf den „Link“ klicken ...

Startseite / Übersicht

Dann erscheint Eure Startseite, mit allen Spielen, an denen Ihr beteiligt seid.

Hallo Melina !

Spieler 1	Spieler 2	Status	Ergebnis	Spielen
Melina Muster	Timo Test	aktiv	0:0	
Rudi Rastlos	Melina Muster	aktiv	0:0	

Für alle „aktiven“ Spiele (Status) kann man auf das Icon unter „Spielen“ klicken. Hier erfolgen dann Eure Eingaben. Es sollten immer alle „aktiven“ Spiele gespielt werden, damit die Gegner nicht zu lange warten und der gesamte „Wettkampf“ ewig dauert.

WICHTIG: Erscheint das Icon unter „Spielen“ in roter Farbe, ist eine Eingabe erforderlich ... erscheint das Logo bei einem aktiven Spiel in blauer Farbe, ist der Gegner am Zug.

Ist das Spiel beendet, sieht man das am Status. Auch das Icon unter Spielen hat sich geändert; man kann sich das Spiel nochmal anschauen ... aber nichts mehr eingeben.

Spieler 1	Spieler 2	Status	Ergebnis	Spielen
Melina Muster	Timo Test	beendet	1:0 (07:0)	
Rudi Rastlos	Melina Muster	aktiv	0:0	

Auf die Übersicht der Spiele kommt man immer über „Startseite“ – im Bildschirm unter links.

Ein Spiel

Da nicht alle Mitspieler nicht alle gleichzeitig vor dem Rechner hocken, zieht sich so ein Spiel schon mal über ein paar Tage hin. Deshalb: Bitte regelmäßig reinschauen und alle aktiven Spiele auch spielen – d.h. alle möglichen Eingaben machen.

Die erste Runde hat begonnen ...

Hallo Melina !
Die Spiel ist in der 1. Runde (von maximal 3)
Melina Muster - Timo Test 0:0

Melina Muster	Timo Test

Melina, Deine Wahl:

 Papier	 Schere	 Stein
-------------------	-------------------	------------------

... bisher hat keiner eine Eingabe gemacht. Im gelb hinterlegten Feld wird vom aktuellen Spieler (hier: Melina) eine Eingabe erwartet.

Nun muss eine Auswahl getroffen werden „Papier“, „Schere“ oder „Stein“.

Melina wählt „Stein“.

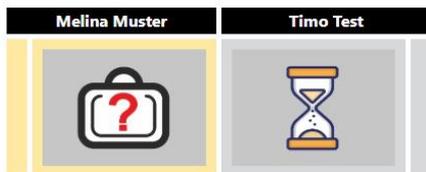
Hallo Melina !
Die Spiel ist in der 1. Runde (von maximal 3)
Melina Muster - Timo Test 0:0

Melina Muster	Timo Test
 Stein	

Nun muss auf den Gegner gewartet werden.

Timo kann zwar sehen, dass Melina eine Wahl getroffen hat. Was sie gewählt hat, sieht er natürlich nicht.

Hallo Timo !
Die Spiel ist in der 1. Runde (von maximal 3)
Melina Muster - Timo Test 0:0

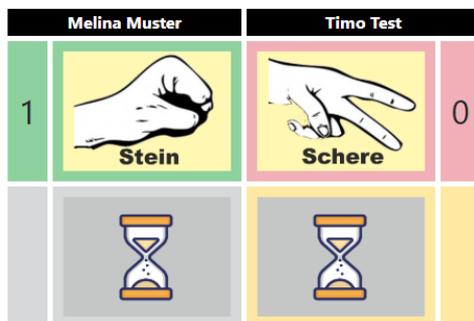


Timo, Deine Wahl:



Aber er sieht nach seiner Wahl sofort das Ergebnis ...

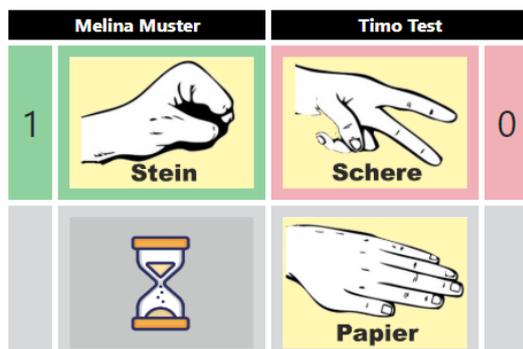
Hallo Timo !
Die Spiel ist in der 2. Runde (von maximal 3)
Melina Muster - Timo Test 1:0



Timo, Deine Wahl:



... und kann die nächste Runde eröffnen.



Nun wartet er auf die Eingabe von Melina.

Sie sieht jetzt das Ergebnis der ersten Runde und auch, dass Timo eine Auswahl in der 2. Runde getroffen hat.

Hallo Melina !

Die Spiel ist in der 2. Runde (von maximal 3)

Melina Muster - Timo Test 1:0

Melina Muster		Timo Test	
1	 Stein	 Schere	0
			

Melina, Deine Wahl:



Da in der zweiten Runde beide das gleiche Symbol gewählt haben, gibt es hier keine Punkte. Es steht weiterhin 1:0. Hätte Melina auch die diese Runde gewonnen, wäre dieses Spiel nach der zweiten Runde bereits beendet.

Melina Muster		Timo Test	
1	 Stein	 Schere	0
0	 Papier	 Papier	0
	 Schere		

So beginnt eine dritte Runde. Dies ist auf jeden Fall die letzte Runde dieses Spiels.
Melina hat gewählt ...

	Melina Muster	Timo Test	
1	Stein	Schere	0
0	Papier	Papier	0
	?	⏳	

Timo, Deine Wahl:



... und die Eingabe von Timo beendet dieses Spiel.

Hallo Timo !
Dieses Spiel hast Du verloren
Melina Muster - Timo Test 1:0 (07:0)

	Melina Muster	Timo Test	
1	Stein	Schere	0
0	Papier	Papier	0
0	Schere	Schere	0

[Startseite](#) [Abmelden](#) [Impressum](#) [Datenschutz](#)

Da es auch hier keine Punkte gibt, verliert Timo mit einem Waza-Ari (0:1). In der Unterbewertung 0:07. Hätte er den „Stein“ gewählt, hätte er nach Punkten gleich gezogen (1:1). Dann hätte es einen Kampfrichterentscheid gebraucht ... das heißt in diesem Fall: Es wird gelöst ...

Mit „Startseite“ geht es immer zurück zur Übersicht.

Weitere Beispiele

Ippon

Hat ein Spieler 2 Punkte, hat der das Spiel auf jeden Fall gewonnen. Zwei Waza-Ari ergeben einen Ippon.

Rudi Rastlos - Melina Muster 0:2 (0:10)

	Rudi Rastlos	Melina Muster	
0	 <p>Papier</p>	 <p>Schere</p>	1
0	 <p>Stein</p>	 <p>Papier</p>	1

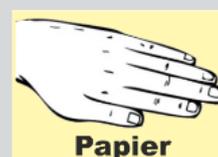
Kampfrichterentscheid

Steht es nach drei Runden Unentschieden wird gelöst. Sieg oder Niederlage sieht man an der Unterbewertung.

Hallo Rudi !

Dieses Spiel hast Du verloren

Rudi Rastlos - Timo Test 1:1 (0:01)

	Rudi Rastlos	Timo Test	
0	 <p>Papier</p>	 <p>Papier</p>	0
1	 <p>Schere</p>	 <p>Papier</p>	0
0	 <p>Stein</p>	 <p>Papier</p>	1



Bitte keine Verzögerungen !

Damit sich der Wettkampf nicht ewig hinzieht, sollte man schnellstmöglich reagieren ... also auf jeden Fall innerhalb 24 Stunden. Erfolgt innerhalb von 48 Stunden keine Reaktion wird das als Aufgabe gewertet. Bei technischen Problemen oder geplanten Auszeiten finden sich sicherlich entsprechende Lösungen. Bitte informiert dann die Spielleitung (safari@svurmitz-judo.de).

Technische Probleme ?

Ein Programm ist nie ganz fehlerfrei ... ein neues schon gar nicht. Es wurde schon von mehreren Personen getestet, aber Fehler kann man nie ausschließen. Sollte irgendwas nicht klappen, nicht plausibel sein, oder ... informiert bitte die Spielleitung. Sollte in einem Spiel ´was total schief gehen, wird das komplette Spiel wiederholt. Unabhängig, wie viele Runden schon gespielt waren. Wir rechnen hier mit Eurer Fairness als Judokas.

Viel Erfolg !